

# 문화기술대학원

학과홈페이지 : ct.kaist.ac.kr  
학과사무실 : 042-350-2902,2903

## 1. 대학원 소개

### 문화산업의 시대적 의미와 대학원 설립취지

21세기는 발전하는 산업과 정보기술에 문화적 가치를 담아내고 이것을 향유하는 형태로 발전되어 가고 있다. 삶의 행태에 대한 무형적 측면에 부가가치를 두는 산업이 중요시되며 산업 자체가 문화를 지향하고 있다. 문화산업은 21세기 한국을 먹여 살릴 기간산업으로 국가의 경제적 측면, 산업적 측면에서 국가 핵심산업으로 발전하고 있다. 특히 IT산업의 발전에는 문화콘텐츠가 매우 중요한 비중을 차지하게 된다. 우리나라 문화산업 규모는 약 35조원으로 GDP 대비 5% 내외(미국 약 7.8%), 연평균 21%로 성장(세계 평균성장률은 약 5~6%)하고 있다. 우리나라도 이제부터는 경제논리나 생산성 향상 우선주의 정책에서, 국민 모두의 삶의 질을 향상하고 고급문화의 영위를 추구하는 정책이 우선되어야 할 것이다. 문화산업은 국민의 삶의 질 향상에 가장 직접적인 영향을 주는 산업이다.

디지털 기술이 삶의 변화를 가져오면서 과학기술, 인문학, 예술, 디자인 등 다양한 학문 분야들 간의 교류를 촉진하고 있으며 과학기술과 문화예술의 융합은 국가 경쟁력 강화를 위한 문화산업적 차원으로 확대되고 있다. 이러한 상황에서 문화산업의 발전 경향들이 기술, 특히 디지털 기술에 의존하는 경향이 커지고 있다. KAIST 문화기술대학원은 과학기술, 인문사회, 경영, 예술 및 디자인이 한 울타리 안에서 서로 시너지 효과를 창출하며 디지털 미디어와 문화 산업의 성공적인 결합을 추구하는 새로운 학문 분야를 만들기 위해 설립되었다. 문화예술 및 인문사회학적 지식과 소양, 경영능력, 과학기술 지식을 겸비한 문화산업 전문가 양성, 문화산업을 촉발하는 과학기술 개발이라는 목표를 추구하고 있다.

KAIST와 문화관광부에서는 문화산업계가 절실히 필요로 하는 인력과 중장기적으로 국가 차원에서 필요로 하는 창안자급의 문화산업인력을 양성하기위하여 2005년 KAIST에 문화기술대학원을 설립하였다.

### 21세기 문화산업의 특성

첫째, 21세기는 정보통신과 네트워크 기술의 발달로 전 세계가 동일한 문화를 소비하고 있는 글로벌화가 이루어지고 있다.

둘째, "하드웨어" 중심의 문화산업에서 무형의 "콘텐츠" 중심의 문화산업으로 변환하는 탈물질화가 이루어지고 있다.

셋째, "문화", "문화상품"들은 우리주변에서 언제, 어디서나, 어떤 상황에서도, 다양한 형태와 형식으로 우리 삶속에 깊숙이 스며들고 있는 유틸리티화가 이루어지고 있다.

넷째, 문화콘텐츠는 첨단과학기술, 특히 IT기술의 결정체로 변화하며 기술발전, 특히 IT기술발전의 견인차 역할을 하게 된다.

이러한 배경을 바탕으로 문화콘텐츠가 디지털화됨에 따라 이질적인 문화콘텐츠 장르간에 컨버전스가 진행되어 새로운 형태의 문화콘텐츠나 비즈니스 모델이 생겨나 하나의 소스로부터 다양한 콘텐츠가 제작되는 OSMU(One Source Multi Use) 추세가 열리고 있으며 문화산업의 산업적 가치가 증대되고 있다. 또한 첨단 과학기술과 접목되어 새로운 형태의 문화산업, 즉 디지털기술에 기반한 문화콘텐츠 산업으로 재편되고 있다.